

# ФАЗА ШАТТЛА. ПОЛЁТ С ОРБИТЫ В КОЛОНИЮ

1. Выложите жетон открытия в 3 клетках от вашего марсохода (или начальной шахты, если на поле нет вашего марсохода).
2. Верните своих колонистов из колонии и рабочей зоны.
3. Выберите ячейку очередности хода и получите её награду (если есть).



## ПОСАДОЧНАЯ КАПУСА

1. Пройдите все этапы полёта в колонию, но не выкладываете жетон открытия.


### Примечание:

вы по-прежнему можете совершить полёт в фазе шаттла по обычным правилам.



## ПОЛУЧЕНИЕ ЧЕРТЕЖА


1. Выберите 1 доступный чертёж. 2. Положите его рядом со своим планшетом. 3. Получите указанный ресурс или кристалл. 4. Поместите на этот чертёж маркер улучшенного здания.

 : повторите описанные этапы за каждого колониста, отправляемого в рабочую зону (🔧🔧).



## ИЗУЧЕНИЕ НОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ


1. Выберите 1 доступный жетон технологии. 2. Заплатите указанные ресурсы. 3. Положите жетон в крайнюю левую колонку лаборатории. 4. Получите бонус занятой ячейки.

 : повторите описанные этапы за каждого колониста, отправляемого в рабочую зону (🔧🔧).



## РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИИ


**Можете 1 раз развить две технологии или 2 раза одну.** 1. Заплатите стоимость развития. 2. Сдвиньте жетон технологии в соседнюю ячейку справа. 3. Получите бонус занятой ячейки (если есть).

 : можете 1 раз развить 1 технологию за каждого колониста, отправляемого в рабочую зону (🔧🔧).



## ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

1. Возьмите 1 кристалл или 1 ресурс со склада.

 : возьмите ещё 1 ресурс или 1 кристалл за каждого колониста, отправляемого в рабочую зону (🔧🔧).

**Максимально допустимое количество каждого вашего ресурса равно числу ваших построенных убежищ + 1.**



1. Перенесите 1 колониста из жилого отсека в ячейку действия. 2. Заплатите 1 кристалл или отправьте 1 колониста в рабочую зону за каждый присутствующий другой цвет\*. + Если все ячейки действия заняты, то сначала уберите всех колонистов игрока (-ов) с наибольшим количеством колонистов в этих ячейках в его рабочую зону.

\* При игре вдвоём: заплатите 1 кристалл или 1 колониста за каждого присутствующего колониста (своего и чужого).

# ФАЗА ШАТТЛА. ПОЛЁТ ИЗ КОЛОНИИ НА ОРБИТУ

1. Получите ресурсы, произведённые вашими шахтёрами и улучшенными зданиями. 2. Верните своих колонистов с орбиты и из рабочей зоны. 3. Выберите ячейку очередности хода и получите её награду (если есть).



## СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

**Здание должно быть в районе застройки робота.**

1. Выберите здание. 2. Заплатите стоимость. 3. Поместите здание:
  - по соседству с жетоном того же типа (нужна технология);
  - или ровно в 2 клетках от жетона того же типа.
4. Если на жетоне есть стрелки, поместите кристаллы на пустые клетки.
5. Получите число ресурсов, равное новому размеру.
6. Выложите фишку прогресса, если нужно. 7. Сдвиньте маркер шкалы LSS, если нужно. 8. Если вы построили шахту, поместите на неё колониста из жилого отсека.



## УЛУЧШЕНИЕ ЗДАНИЯ

**Здание должно быть в районе застройки робота.**

1. Выберите чертёж и соответствующее здание.
2. Заплатите 1 минерал.
3. Перенесите маркер улучшенного здания с карты на жетон. Сместите робота, марсоход или колониста, если нужно.




## НАЁМ УЧЁНОГО ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕМНОГО КОНТРАКТА

1. Выберите карту.
2. Заплатите указанную стоимость.
3. Поместите карту (и маркер учёного) рядом со своим планшетом.
4. В конце своего хода выложите взамен взятой карты контракт по вашему выбору.



## ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

1. Потратьте до 2 очков движения, чтобы переместить ваш марсоход, и до 2 очков движения, чтобы переместить ваших роботов.

 : добавьте 1 очко движения марсоходу или 1 роботу за каждый потраченный кристалл.



**Марсоход** собирает кристаллы по пути и получает жетоны открытий/исследований, если останавливается на клетках с ними (их эффекты сразу же применяются).

**Роботы** уничтожают кристаллы и жетоны, если останавливаются на клетках с ними.



## ВСТРЕЧА КОРАБЛЯ

1. Заплатите 1 воду и 1 растение. 2. Перенесите 1 корабль из хранилища в ангар. 3. Получите 2 колонистов **или** 1 колониста и 1 робота.

 : повторите описанные этапы за каждого колониста, отправляемого в рабочую зону ().

Максимально допустимое количество кораблей, которое вы можете перенести из хранилища, равно текущему уровню колонии.